



# HEROFRENIA

Edição de bolso

# Heróis existem!

Há algum tempo, na verdade...


Durante a segunda guerra mundial os primeiros meta humanos foram descobertos, após isso, a crescida foi clara de sua influência na sociedade, de heróis com uniformes glamourosos e capas dos anos 80 até os bastiões de fama dos anos 2000, os heróis são uma realidade concreta. Como tudo na vida, nossos guerreiros da paz não escaparam do grande capital, logo surgiram as grandes empresas de heróis e uma popularidade nunca antes vista. Filmes, séries, jogos, peças teatrais e o que se imaginar mais, os heróis já se mostraram um produto rentável como nenhum outro.

Seu surgimento não foi desacompanhado de progresso, no ano de 2023 o mundo vive em uma realidade próspera, avanços tecnológicos, econômicos e sociais são alguns benefícios que acompanharam a super ajuda dos heróis, é realmente um heromilagre! Nesse mundo habitado por super capacitados também surgiram super empresas super capitalistas, dentre elas as mais marcantes são a empresa brasileira Coração Verde-Amarelo, a empresa americana Love Mark, a empresa americana Heroes n' Champions e a maior empresa de todas, Atlas.

O **ranking mundial** dos heróis garante uma competição, moderadamente, amistosa entre os heróis ao redor do globo. Levando em conta fatores como poder bruto, popularidade e, especialmente, número de casos resolvidos, essa é a maior expressão de importância de um herói para o público.

Nesse mundo há espaço para **todo** tipo de sonhador, qualquer um pode se tornar um herói!

Mas... O que acontece quando os super poderosos perdem o controle?

The bottom half of the image features a series of thick, diagonal stripes in a vibrant red color against a solid black background. The stripes originate from the bottom right corner and extend towards the top left, creating a sense of movement and depth. The edges of the stripes are slightly irregular, giving them a hand-drawn or painted appearance.

# OS HERÓIS ENLOUQUECERAM!

Tem algo deixando alguns heróis insanos, e eles fazem questão de deixar isso claro!

Do Homem Cotonete ao Defensor, todos sabem os grandes nomes do mundo, as empresas de heróis não são bobas e muito menos gostam de perder dinheiro. Ninguém entra no rumo dos heróis para perder.

As maiores empresas do mundo querem uma ajuda para lidar com esses pequenos problemas super poderosos fora de controle.

E é aí que você entra! Um garanhão recém graduado querendo fazer seu nome nesse mundo super. Ou um velho herói saindo da aposentadoria. Ou uma assassina sombria e calculista que **totalmente** não é uma adolescente emo. Qualquer coisa vale!

Herofrenia é um RPG, um jogo de interpretação de papéis, onde, no fim, o objetivo é a diversão. Uma sessão de RPG deve sempre ter esse foco, respeitando todos os participantes e seus limites. Nunca sinta que precisa passar de seus limites para um jogo, herofrenia tem a intenção puramente de divertimento e entrosamento, não se sinta mal em diminuir uma ou duas marchas.

## A única regra é a diversão!

Não tome este livro como um livro sagrado de regras, é o seu jogo, monte da sua forma, use esse conteúdo como desejar, a ideia é ser uma base para sua criatividade ser livre. Mude e transforme o que for necessário para a diversão sua e de seus amigos.

Herofrenia é sobre amor, humor e amizade entre amigos! Não se leve a sério demais! A diversão de todos os participantes vem em primeiro lugar. **NÃO SEJA BABACA.**

# Termos básicos

**SESSÃO**-Se trata de uma jogatina do RPG, uma reunião do grupo para jogar

**AMPANHIA**-Se trata de uma história completa, um arco composto de algumas sessões

**TESTE DE ATRIBUTO**-Se trata da rolagem de dados que o jogador deve fazer para uma ação, o número de dados

**TALENTOS**-É o valor bônus que o jogador soma ao dado final de um teste de atributo

**HABILIDADES**-São as ações especiais dos personagens, sejam poderes ou capacidades

**RODADA**-Um giro completo durante uma luta, o passar de todos os turnos

# **Empresas e “benfeitores”**

No heroverso as empresas de heróis são as mais importantes e influentes em... Tudo! Mas como elas são? Esse capítulo está aqui para resolver essa dúvida!

## **ATLAS**

### **“Carregando o mundo nas costas”**

A maior e mais antiga empresa do ramo, detém cerca de 40% dos heróis ativos, e os dois na maior posição do ranking mundial. Fundada em 1973 na Inglaterra com a premissa de ser uma forma da atividade heróica se tornar um trabalho mais seguro e estável, já que a atividade heróica havia acabado de ser legalizada. Sua sede principal é em São Paulo

Heróis famosos: Combo, Defensor, Rick Balboa

# CORAÇÃO VERDE-AMARELO

## “Fúria e justiça”

A primeira empresa interinamente criada e situada no Brasil, surgiu em 1988 após o herói chamado Radiante controlar o caos após um acidente em Goiânia envolvendo césio-137. Após o incidente um grupo de classe alta decidiu criar a empresa em sua homenagem

Heróis famosos: Ferrocineísta, Radiante



# HEROES N' CHAMPIONS

**“Selecionando campeões,  
coleccionando vitórias”**

Empresa americana conhecida por alugar heróis para outros países (Ou quem tiver a grana). Criada em 1981, até hoje atua fortemente, mesmo após polêmicas envolvendo o Afeganistão.

Heróis famosos: O pistoleiro, Big Pharma

# LOVE MARK

## **“Por um mundo melhor”**

Uma empresa recente, também americana. Surgiu no “Hero Boom” de 2016, onde várias empresas do ramo de heróis foram criadas. A Love Mark se destaca pela forte presença midiática.

Heróis famosos: Mark “Starboy” Webber, Guardiã

# Criando um super herói

Neste capítulo iremos falar sobre a **sua** importância nesse mundo, e como se expressa seu personagem em números!

Ao longo do capítulo aprenderemos como criar uma **ficha** em Herofrenia.

## De zero à herói

**Vida:100pv**

**Carga: 5+força**

**Atributos: 5**  
**Talentos:15**

**Movimento:**  
**3m+velocidade**

**Em seguida distribua seus pontos entre os atributos**

## **Super Força**

O quão fisicamente forte você é, usado para ataques com armas físicas e manobras marciais, também aumenta sua capacidade de carga

## **Super velocidade**

O quão rápido você é, usado como destreza e mira também, aumenta seu movimento padrão.

## **Poder**

O quão bem desenvolvido é seu super poder, usado nas rolagens envolvendo usar ou resistir a poderes.

## **Intelecto**

O quão intelectualmente desenvolvido você é, usado em testes de conhecimento. Pontos em intelecto dão mais 2 pontos em talento.

## **Imortalidade**

O quão resistente você é, e o quanto seu corpo aguenta, correr, nadar, aguentar fome, resistir a venenos, todos usam imortalidade. Cada ponto em imortalidade da 25 Pv

## **Popularidade**

O quão carismático você é, o quanto o público te ama e o quanto você convence as pessoas. Pontos em popularidade te dão mais 2 para distribuir entre carisma e ciências sociais

**Após distribuir seus pontos de atributo  
e definir sua vida, distribua os pontos  
de talento**

### **Talentos rolados com força**

Combate, Atletismo

### **Talentos rolados com velocidade**

Armaria, Combate, Reflexo, Crime, Percepção

### **Talentos rolados com poder**

Utilização de poder

### **Talentos rolados com intelecto**

Ciências, Conhecimento, Percepção, Pilotagem

### **Talentos rolados com popularidade**

Carisma, Ciências sociais, Pilotagem

### **Talentos rolados com imortalidade**

Atletismo

Armaria: seu conhecimento sobre armas e sua mira

Atletismo: sua capacidade física e resistência, atlética, corridas e piruetas

Carisma: seu poder de convencimento, sedução e intimidação, sua gostabilidade

Ciências: seu conhecimento sobre medicina, ciências da natureza, física, matemática, utilização de computadores

Ciências Sociais: seu conhecimento sobre psicologia, sociologia, geografia e atualidades

Combate: sua habilidade de luta corpo a corpo, com ou sem armas brancas

Conhecimento: seu conhecimento geral, fatos curiosos, entendimento de coisas específicas, seu diploma na faculdade da vida

Crime: seu conhecimento sobre o mundo do crime e quão furtivo você é

Percepção: quão perceptivo você é, audição, visão, tato, paladar, é o teste usado contra crime

Pilotagem: quão bem você pilota automóveis, ou navios, ou qualquer coisa que não sejam pernas

Reflexo: o quão rápido consegue reagir às coisas ao seu redor, pode ser usado como uma reação para aumentar sua defesa (CA)

Utilização de poder: o quão bem você sabe utilizar seus poderes, é o teste de acerto para poderes em combate

# HABILIDADES

*O que te faz único?*

As habilidades são o que tornam os super em heróis de verdade, formam o arsenal de tramoias que você pode tramar contra seus adversários durante combates, e dependendo, fora deles. Um bom conjunto de habilidades é o que separa os medíocres dos super.

Seja na base da conversa ou do sopapo, ser fluente nas suas habilidades pode ser o que separa a vida e a morte. Pense bem no que seu personagem quer fazer nesse heromundo.

**Escolha duas habilidades  
para seu primeiro nível**



## **Eu conheço um cara:**

Uma vez por sessão você pode acionar um contato seu e receber +10 em um teste de talento

## **Atacante inconsequente:**

Você se torna capaz de realizar um ataque extra por rodada, porém seu segundo ataque é rolado com apenas metade de seus dados, em caso de uma falha crítica, o dano cairá sobre um aliado.

## **Rebote:**

Quando atacado, você recebe um novo tipo de reação, o rebote. O rebote é um teste de combate seu contra o do adversário, quem ganhar causa um ataque próprio.

## **Complexão furiosa:**

Você provoca um alvo a te atacar, se ele não te atacar nesta rodada ele terá desvantagem em seu ataque.

## **Justiça poética:**

Você causa +2d de dano contra o último alvo que te atacou.

## **Esforço pra porra:**

Uma vez por combate durante seu turno todas as curas tem valor máximo e tiram de morrendo

## **Assassinato compulsivo:**

Quando estiver com 50 pv ou menos, melhore seu crítico em 5 e ganhe mais uma ação padrão.

## **Cabeça dura:**

Para cada 100 de dano recebido ganhe 5 de rigidez.

## **Tiranossauro imparável:**

Uma vez por combate, por 4 rodadas ganhe 5 de CA e a cada 20 de dano recebido após ativar receba 1 de rigidez.

## **Obsessor:**

Atacar o mesmo inimigo por 3 rodadas faz com que você passe a dar mais 2d de dano contra ele

## **Silencioso e letal:**

Quando furtivo seu crítico melhora em 1 e seu primeiro ataque causa mais 3d de dano

## **Bizarramente horizontal:**

Quando em uma distância grandiosa seu crítico melhora em 2 e se torna x4

# SUPER PODERES

*O quê? Você lê quadrinhos pelas críticas?*

Em um mundo super poderoso, os diversos poderes são sua assinatura como herói, a criatividade pode te levar longe, dentro e fora do RPG. Um poder criativo e divertido pode ser a diferença entre amar jogar uma sessão de Herofrenia e odiar. Aqui apresentamos algumas opções, apesar de aconselharmos fortemente a criação dos próprios poderes e ideias.

Quando se trata de poderes é sempre importante lembrar que com grandes poderes vem grandes... consequências legais, então é importante saber equilibrar alguns fatores como dano por rodada, versatilidade, utilidade e acima de tudo, diversão para a mesa.

## Diversão?

Sim! Talvez o fator mais importante da lista, talvez esse seus olhos laser matem o Defensor em 1 segundo, mas se todos estão de acordo com isso, quem se importa? É importante que esteja claro para todos, e equilibrado entre jogadores, ninguém gosta de ter favoritos, mas se todos estão de acordo, não faz mal quebrar uma ou duas regras, copiar poderes de heróis, criar os seus próprios ou mudar um da lista para adaptar ao seu personagem é totalmente seu direito!

Esse é um manual base para a criação de habilidades, mas não sintá-se preso a estas regras!

## Visão de calor:

Seus olhos produzem um raio de calor poderoso, você passa a ter um ataque especial com eles usando poder+utilização de poder que causa  $2d10+15$  de dano

Em níveis mais altos, seu raio se torna mais poderoso causando  $3d20+15$  de dano, ou dando duas rajadas de  $1d10+10$  de dano

## Fator de cura:

Você tem um poder raro de cura acelerada, a cada 3 rodadas você pode curar  $2d10+10$  de vida

Em níveis mais altos, você se torna capaz de uma vez por sessão regenerar metade da sua vida quando fosse cair em morrendo

## Telepatia:

Você é capaz de controlar e ler mentes, em combate você pode fazer uma ação com um alvo que falhar um teste de dificuldade 15 de conhecimento ou ler seus pensamentos, podendo dar +5 de CA para um aliado.

Em níveis mais altos, seu teste se torna de dificuldade 25 e além do CA você dá +5 de acerto para o próximo ataque

## Velocista:

Sua super velocidade é realmente acima da média, com seu poder você tem o dobro de movimento e 2 ações padrões por rodada

Em níveis mais altos, você recebe mais 1 reação ações de movimento se tornam ações livre

## **Elasticidade:**

Você é capaz de esticar seu corpo como uma forma de borracha, seus ataques físicos passam a ter alcance médio e você é capaz de realizar um ataque especial de imobilização enrolando seu corpo em um alvo, porém enquanto estiver imobilizando você não pode agir.

Em níveis mais altos, seus ataques passam a ter alcance longo e você pode agarrar (não imobilizar) dois alvos.

## **Natureza peçonhenta:**

Você é capaz de produzir e expelir veneno, seu veneno causa 1d10 de dano por rodada até o alvo tomar antiveneno, você também pode envenenar itens ou armas.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de causar um veneno mais poderoso que causa 2d10+5 de dano por 5 rodadas ou até o alvo utilizar antiveneno.

## **Teletransporte:**

Você pode se teletransportar em pequenas distâncias, com esse poder você ganha uma reação especial para redirecionar um ataque com alvo em você, a dificuldade é igual ao valor do ataque que receber

Em níveis mais altos, a dificuldade cai em 5 e seu teletransporte ganha uma área de atuação igual ao dobro de seu movimento.

## **Controle magnético:**

Você é capaz de controlar campos eletromagnéticos, criando campos de força de 50 de vida ou polarizando objetos, os atraindo ou repelindo 3m+poder

Em níveis mais altos, você passa a criar campos de força de vida 100 e pode colidir objetos metálicos em alvos, causando 1d20+5 de dano

## **Invisibilidade:**

Você se torna capaz de ficar invisível por uma rodada, enquanto invisível você tem +10 de crime e vantagem

Em níveis mais altos, além do bônus em crime você ganha uma melhoria no crítico em 3

## **Voo:**

Você recebe uma categoria especial de movimento, o voo. Ele é igual ao seu movimento+poder, quando voando, a cada 4m de altura você recebe 2CA

Em níveis mais altos, você recebe 3 CA em vez de 2 e pode se movimentar duas vezes

# **BÔNUS POR NÍVEL:**

**Níveis par: +5 talento, 25 pv e 1 habilidade/melhoria de poder**

**Níveis ímpar: +3 atributo, 25 pv**

# AS VANTAGENS IRADAS DE TER COISAS

Com seu herói pronto para o combate você já quer sair combatendo a vilania alheia, hum?

A atitude é boa, mas sem os **itens** certos, você não vai muito mais longe do que o homem sabonete.

No Heroverso você tem muitas opções de armas, drogas, implantes, armaduras e modificações para completar seu arsenal de *violência do bem*.

## Armas Brancas:

***Maior versatilidade e customização base!***

**Armas leves:** podem realizar 2 ataques, causam 2d10+velocidade, são usadas com super velocidade,

**Armas médias:** possuem crítico a partir de 19 e causam 3d12+ambos bônus, são usadas com força e velocidade.

**Armas pesadas:** crítico x3, causam 3d20+força, são usadas com força

**Armas estupidamente pesadas:** crítico x3 e requer 7 de força, causam 3d20+força, para cada dois pontos que excedem o mínimo de 7 adicione 1d de dano.



**Armas surpreendentemente leves:** crítico x2 e a partir de 19 e podem realizar dois ataques por rodada, além disso, para cada ponto em super velocidade acima de 7 você pode realizar mais um ataque. O ataque causa  $1d12 + \text{velocidade}$  de dano.

## Armas de fogo:

*Podem dar dois ataques com desvantagem!*

**Armas leves:** são usadas com velocidade, causam  $3d10 + 10$  de dano

**Armas médias:** são usadas com velocidade, causam  $3d12 + 20$  de dano

**Armas pesadas:** são usadas com velocidade, causam  $4d20 + 25$  de dano

## Armaduras:

*Proteção sempre, baby*

**Sem armadura:** invulnerabilidade (CA)=10

**Armadura leve:** invulnerabilidade (CA)=12, carga 1

**Armadura média:** invulnerabilidade (CA)=13/1 rigidez, carga 2

**Armadura pesada:** invulnerabilidade (CA)=15/3 rigidez, carga 4

## Auxiliares:

**Sedativo:** cura 2d10+15, carga 1

**Adrenalina:** vantagem em testes de imortalidade e força

**Morfina:** cura 4d20+25, carga 3

**Kit Médico:** tira de morrendo ou remove efeitos, uso único, carga 3

**Hiperfocalizante:** +5 de acerto na rodada

**Anabolizante:** +3d de dano, mas com  $\frac{1}{3}$  de chance de atacar um aliado

**Condensador muscular:** +5 de rigidez na rodada

**Antiveneno:** remove veneno



# TESTES DE ATRIBUTO

## *A quantidade de dados*

Como definido anteriormente, seus atributos se referem à quantidade de dados d20 que você rola para realizar um teste, tomando como valor o maior de seus dados rodados. Para toda e qualquer ação você fará uma rolagem com algum atributo que faça sentido.

**Exemplo: para tentar levantar algo pesado, você rolará um teste de força, ou para convencer alguém de algo, um teste de popularidade**

Então, de forma prática, os atributos são literalmente a quantidade de dados d20 que você rolará, sempre pegando o mais alto

**Exemplo: Rick Balboa realiza um ataque contra B4-LU usando sua velocidade, se Rick tem 5 de super velocidade, ele rola 5 dados e pega como valor o dado de maior resultado, e apenas este**

Esse é um resumo básico de como funcionam testes de atributo, é importante lembrar que uma ação requer ou não teste vai da opinião do mestre. Algo pode ser impossível e não ter chance de passar mesmo com teste, ou algo pode ser tão simples que nem precise de um.

## TESTE DE TALENTO

### *Uma rolagem de atributo somada a talento*

Um teste de talento se trata de um teste de atributo da mesma forma apresentada anteriormente, com o diferencial que neste, após obter o resultado de melhor valor de sua rolagem, você somará o resultado ao talento atribuído à sua rolagem.

**Exemplo: Rick quer convencer B4-LU a lhe dar um real, então o mestre exige um teste de carisma (talento) com popularidade (atributo), Rick tem 2 de popularidade, então rola 2 dados de 20 faces, pega o melhor resultado, em seguida ele checa quanto de carisma possui, nesse caso Rick possui 5 de carisma, então ele soma o resultado do dado com 5, e anuncia ao mestre o valor final somado.**

## TESTES CONTRA

### *Como funciona?*

Em algumas situações o mestre requisitará um teste entre duas partes, chamado um **teste contra**. Neste caso, cada uma das partes faz a rolagem de talento que o mestre definiu, e quem tiver o melhor resultado ganha.

Em casos de empate, quem for o “atacante” tem vantagem.

Em casos de empate em que ambos são igualmente ativos, a preferência vai para quem tiver o maior atributo.

**Exemplo: Rick quer fazer uma manobra de força no B4-LU, então ambos fazem um teste de combate com força, o maior número ganha, e se ambos tiverem um empate, Rick tem a preferência por ser o ativo.**

## Iniciativa

*A gente começa por aqui*

Punhos estralados, armas carregadas e poderes prontos para serem usados, é aqui que começa o combate. A iniciativa é um teste de super velocidade rolado por todos que participam do combate, definindo a ordem de ações, os **turnos**. Em caso de empates a preferência é dada a quem tiver o maior atributo, se ainda for empate, um bom e velho par ou ímpar resolve. Você pode espontaneamente adiar sua ação para após um participante, mas apenas uma vez por combate

## Turno

*Sua vez!*

O turno é o seu momento de brilhar, por rodada cada participante da intriga tem um turno, quando o último turno acontece a próxima rodada se inicia. No seu turno você tem direito a algumas ações.

**Reação:** bloquear, esquivar ou contra atacar

**Movimento:** andar, correr, escalar, voar, nadar, pode ser negociado para pegar itens dependendo do mestre

**Ação padrão/principal:** sua ação principal, usar itens, atacar, usar poderes, fazer um teste

**Ação livre:** falar algo, olhar algo, chorar de desespero

## Reações

*Não deixe barato!*

Quando um ataque supera sua invulnerabilidade (CA), você recebe ele, mas tem direito a reagir a um ataque por rodada (a não ser que possua uma habilidade ou condição que interfira), são as reações:

**Bloquear:** você soma seu atributo de imortalidade à sua rigidez (redução de dano) atual

**Esquivar:** você soma seu reflexo ao seu CA, se der mais do que a soma do ataque você não leva dano

**Contra atacar:** se o alvo errar o golpe você retruca com um ataque seu

## Críticos

**Booyah!**

Assim como nas rolagens de talento, existem críticos no combate, acertos críticos multiplicam seu dano e erros críticos te causam algum malefício como causar o dano em um aliado, ou travar sua arma

## Furtividade

Quando quiser ficar escondido durante um combate por medo ou malícia, você realiza um teste de crime contra a percepção do seu alvo, após seu ataque você retorna ao combate tradicional. Fora de combate você pode usar sua furtividade para se esgueirar por aí sem ser visto, mas lembre que suas habilidades de ninja não tornam ninguém menos barulhento, testes de furtividade são individuais.

## Movimento

Durante o debate de porrada você não vai querer ficar parado, é aí que entra seu movimento.

**Distância curta:** 0-3m, qualquer coisa tá valendo!

**Distância média:** 4-12m, apenas armas a distância ou armas arremessáveis

**Distância longa:** 13-19m, apenas armas de fogo médias e pesadas servem

**Distância grandiosa:** 20m+, apenas armas de fogo pesadas servem

